

Check list de animación

Equipo de ELINOR WONDERS WHY!!!!

Queremos que tengas en cuenta los siguientes aspectos mientras animas.

Algunas notas son de **mejores prácticas al momento de animar** y otras son más **técnicas y de control de calidad (QC)**

Por favor guarda este documento donde lo puedas tener a la mano para consultarlo periódicamente

Cuanto más apliques estas reglas, más tiempo tendrás para experimentar y divertirte animando a estos personajes.

Queremos que estas escenas sean algo de lo que sientas orgullo de poner en sus Reels

A continuación ofrecemos algunos consejos rápidos y mejores prácticas.

1. Revisa todas tus escenas cuando te las asignen y revisa el leica (Animatic) Este le ayudará a encontrar un camino sobre cómo y cuándo abordar sus escenas.

2. Escucha la voz del personaje y su actuación, aprecia los altibajos de las escenas. Escucha lo que dicen los personajes. Siente la emoción que están emitiendo y trata de transmitir esa emoción a través de tu animación.

3. Establece tu escena teniendo en cuenta el encuadre, las continuidad (Hook Up), y la puesta en escena, desde los accesorios hasta las ubicaciones de personajes de escenas anteriores.

4. Acierta las poses representadas en el Leica, luego intenta alcanzar los altibajos de las voces con poses que representen la actuación de la voz

5. Pasa de una pose a otra con un breakdown y con arcos en mente, asegurándote también Que Tu personaje tiene poses atractivas. Y que la postura del cuerpo y el cambio de peso sucedan cuando sea necesario (Vivir en tu pose te ahorrará tiempo al no animar al personaje moviéndose durante toda la escena)

6. Sal suavemente (Ease out) de una pose y entra suavemente (Ease in) a otra. El cabello, los accesorios y las extremidades seguirán el movimiento principal.

Hacer de este movimiento un arco suave venderá la animación.

7. Una vez que hayas creado el cuerpo de la animación, vuelve a él más tarde y agrega “La cereza en el pastel”: Cambio de la dirección de la mirada del ojo, expresiones de cejas, parpadeos, etc. ¡Las sutilezas del rostro contribuirán a darle vida al personaje!

8. Presta atención a problemas de proporción y escala, es decir, manos pequeñas, brazos de goma (Manguera), las proporciones del personaje, distorsiones del rig, revisa dos veces la alineación de los personajes. .

9. Mantén siempre la animación en el mismo fotograma en todas las capas. De no hacerlo se ve que la animación vibra o tiene pops. Por ejemplo cuando la animación de todo el personaje se encuentra en un frame y la animación de un brazo está en el siguiente.

10. Suaviza los movimientos de la cámara.

11. Una vez que hayas terminado con todo esto, sube esa belleza que acabas de crear. Verifica/revisa el Quicktime de Banzai y si todo se ve bien, cambia el estado de la escena a aprobacion .(En el menu Animation Supervisor Approval)

12. Siempre sube y vuelve a descargar las escenas. incluso si es posing. A veces los leads del equipo de supervisión de animación ajustarán la toma, por lo que siempre es mejor volver a descargar la escena. ¡Comprueba el Historial de descarga para ver quién ha accedido a tu escena!

13. Siempre vuelve a descargar cuando hagas revisiones. FX (efectos) y otros departamentos trabajan en las escenas una vez las han subido, vuelve a descargarlas para asegurarte de tener las últimas revisiones en tus escenas.

14. Intercambiar los dibujos (como bocas o manos) durante los movimientos más grandes de la animación para ocultar el cambio.

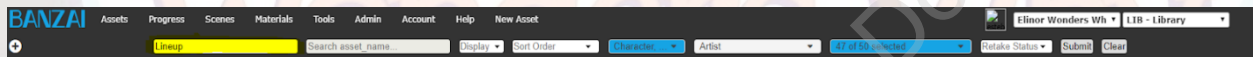
Control Técnico y de Calidad (QC)

- Si ves la oportunidad de utilizar el control maestro y agregar alguna acción volumétrica a su personajes, házlo, aprovechen esa herramienta, ¡demostramos por qué está ahí! (Los clientes estan esperando esos momentos deslumbrantes)

- Presta atención a cómo debe moverse el cabello, especialmente cuando personajes como Elinor están saltando alrededor, algunas acciones secundarias se deben estar dando a destiempo. (Algunos bocetos se agregaron para indicar esos movimientos)

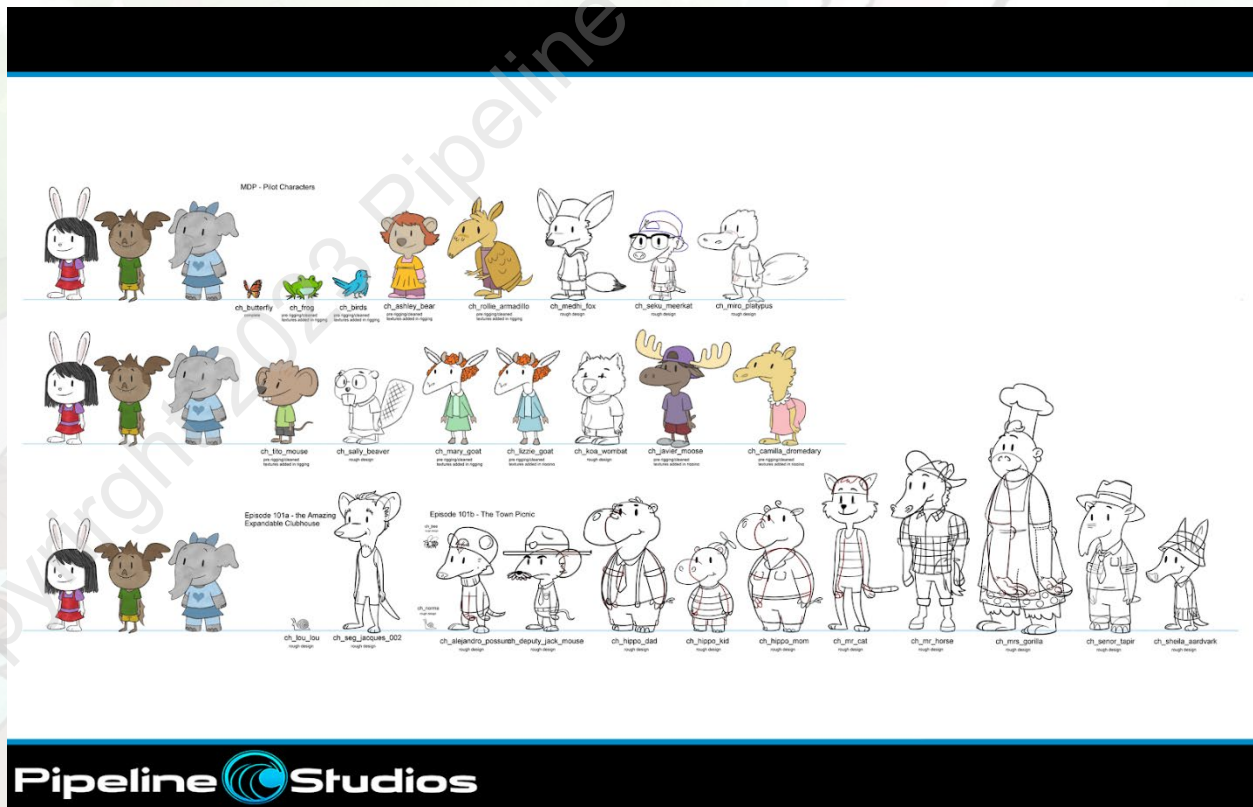
- Mira el encuadre presentado en el Storyboard, asegúrate de que sea el mismo, si no lo es, si necesita cambiarse, o el BG no es el tamaño correcto para hacerlo, **informaselo** a Bart nuestro supervisor de animación o a tu Lead.

- ¡ESCALA!: ¡Este es súper importante amigos! - Ten en cuenta el tamaño de los personajes. Si tienes dudas sobre el tamaño de un personaje, consulta en Banzai. Ve a la biblioteca de Assets. Y en la primera barra de búsqueda puedes escribir “Line up” o “Lineup” y encontrarás algunas alineaciones de personajes realizadas por nuestro encantador equipo de diseño.



Allí podrás encontrar la mayoría de los personajes que desees, si no, háznoslo saber.

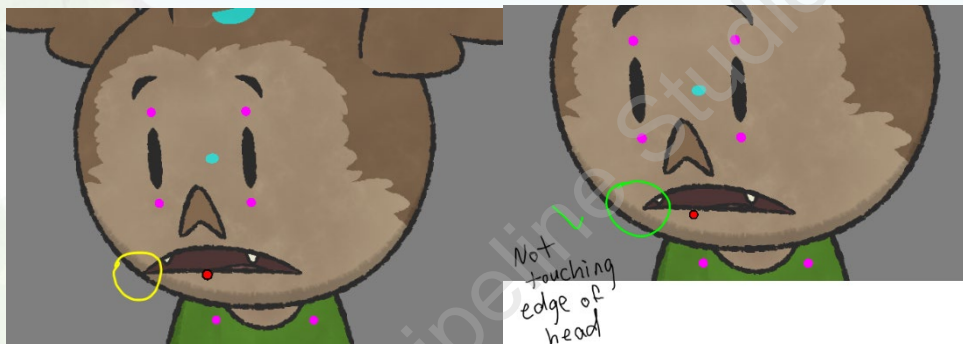
Aquí hay un ejemplo de lo que puedes encontrar puede encontrar “ch_secondary_lineup” en Ver imágenes.



- ¡Mantente atento a los Hook Ups! (Continuidad entre poses de Escena a Escena) Asegúrate de que las poses de los personajes sean coherentes con las poses finales de la escena anterior y la primera pose de la escena siguiente a la que estás trabajando. Que las acciones sean lógicas (es decir, Que la escena no tenga un personaje caminando delante de otro en una escena y luego de repente se encuentre detrás de ese personaje en la siguiente escena, o tomando un prop en una escena y luego ya no la tiene en la siguiente). Comuníquese con otras personas de su equipo que tengan conexiones directas con sus escenas. Esté atento a las poses y animaciones para asegurarse de que las conexiones funcionen.

- ¡Recuerda ajustar el tamaño de los personajes con relación a la perspectiva! - Cuando un personaje camina hacia la cámara, debería hacerse más grande. - Si se aleja de la cámara, debería hacerse más pequeño.

- Mientras realizas Lip-sync, presta atención a la boca, las comisuras de la misma no deben tocar los bordes de la cabeza.



- Algunos personajes tienen personalidades más grandes, por ejemplo la Sra. Mole, cuyas poses pueden ser más exageradas. Deja que las voces y las actuaciones de los actores te guíen. En sus entregas realmente intensas, piensa en Jack Black o incluso en Chris Farley: ¡muy alta energía! Debería tener momentos (ráfagas) de intensa energía en contraste con una actuación moderada y atenuada.

- Técnico:

Tenga cuidado con las sombras rotas, las texturas que saltan, las capas rotas, las líneas rotas, etc. Asegúrese de que su escena esté técnicamente limpia.

- Pies deslizantes:

Presta atención a donde están puestos los pies en cualquier pose que tenga el personaje. Estos no se deben deslizar para que el personaje no se vea patinando.

- ¡Comprueba tus renders!

Verifique sus videos renderizados en Banzai para controlar la calidad antes de enviar algo para aprobación. Asegúrate de que sus videos QT estén actualizados a la versión más reciente antes de configurarlos para aprobarlos.

VERSIÓN DE ESCRITORIO

LISTA DE VERIFICACIÓN DE ANIMACIÓN EWW

- Utiliza el Master Control y animación volumétrica.
- Presta atención al timing y la forma del cabello de Elinor mientras rebota o se mueve
- Sigue el encuadre que se muestra en el Storyboard.
- Deslizamiento de los pies: Fíjate en los pies en cualquier tipo de acción mecánica (correr, caminar, etc.) para asegurarse de que NO se deslicen. No patinen
- Presta atención a la alineación de ESCALA de personajes.
- Recuerda ajustar el tamaño de los personajes mientras se mueven en la perspectiva.

Técnico:

- Asegúrate de que su escena esté técnicamente limpia.

Cuidado con:

- Sombras: activadas/desactivadas, o rotas
- Texturas estalladas
- Capas rotas
- Líneas rotas
- HU a escenas adyacentes

- **Lipsync:** presta atención a la boca, las comisuras de la misma no deben tocar los bordes de la cabeza.

-¡Comprueba tus renders!

Verifique tus videos renderizados en Banzai para chequear la calidad antes de enviar algo para aprobación.